

LAPORAN TUGAS AKHIR

PROMOSI WISATA BUDAYA JAWA TENGAH MELALUI *GAME MONOPOLI 2D* BERBASIS *UNITY*

Diajukan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar Sarjana Komputer program
studi Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang



Disusun oleh :

VEINTA SONRIZKY MAYO

13.07.0066

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2015**

HALAMAN PENGESAHAN

**PROMOSI WISATA BUDAYA JAWA TENGAH PADA *GAME*
MONOPOLI 2D BERBASIS *UNITY***

Diajukan oleh :

VEINTA SONRIZKY MAYO

13.07.0066

Telah disetujui, tanggal 29 Juni 2016
Oleh

Dosen Pembimbing 1,


Dosen Pembimbing 2,

Dr. Ridwan Sanjaya, SE, S.Kom, MS.IEC
NPP. 058.1.2002.255

Albertus Dwiyoga W., S.Kom., M.Kom
NPP. 058.1.2015.296

Mengetahui / menyetujui

Kaprodi Sistem Informasi


T. Brenda Chandrawati .ST., MT
NPP. 058.1.1995.177

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Veinta Sonrizky Mayo

NIM : 13.07.0066

Progdi/Konsentrasi : Sistem Informasi / *GameTechnology*

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “PROMOSI WISATA BUDAYA JAWA TENGAH MELALUI *GAME* MONOPOLI 2D BERBASIS *UNITY*” benar-benar bebas dari plagiasi , dan apabila terbukti tidak benar bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang,

Yang menyatakan,



Veinta Sonrizky Mayo

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Katolik Soegijapranata, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Veinta Sonrizky Mayo
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah yang berjudul :

**“ PROMOSI WISATA BUDAYA JAWA TENGAH MELALUI GAME
MONOPOLI 2D BERBASIS UNITY “**

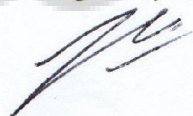
beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di : Semarang

Pada tanggal : 21 Juni 2016

Yang menyatakan,



(.....)

Veinta Sonrizky Mayo

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yesus Kristus, karena atas berkat dan limpahan kasih-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “PROMOSI WISATA BUDAYA JAWA TENGAH MELALUI *GAME* MONOPOLI 2D BERBASIS *UNITY*” dengan baik.

Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer jurusan Sistem Informasi pada fakultas Ilmu Komputer. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya penulisan ini adalah berkat dukungan dari banyak pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah mencurahkan rahmat dan karuniaNya
2. Drs Ridwan Sanjaya, SE, S.Kom, MS.IEC dan Albertus Dwiyo W.,S.Kom.,M.Kom selaku dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2 yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan Tugas Akhir
3. Orang tua penulis Vera Astagini Boru Tarigan beserta keluarga yang telah memberikan dukungan materil dan moral
4. Serta sahabat dan pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini

Penulis menyadari bahwa laporan masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karenanya penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang dapat membangun dalam penyempurnaan Tugas Akhir ini. Akhir kata, semoga laporan ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Semarang, Juni 2016
Veinta Sonrizky Mayo

ABSTRAK

Pariwisata merupakan industri yang berkembang pesat saat ini. Banyak sekali model wisata yang ditawarkan saat ini dan salah satunya adalah wisata budaya. Wisata budaya merupakan penggabungan dari pariwisata yang bersifat menghibur yang disisipi dengan pembelajaran kebudayaan di dalamnya. Salah satu contoh wisata budaya candi dan museum. Akan tetapi saat ini peminat wisata budaya seperti museum dan beberapa candi mulai berkurang. Hal itu dikarenakan kurangnya media promosi yang mengakibatkan masyarakat menjadi tidak tahu dan kurang peduli terhadap wisata budaya tersebut. Jika hal tersebut terus berlanjut maka wisata budaya seperti museum akan tenggelam dan hilang tergerus oleh zaman. Namun dengan *game* “*MOMOKA*” yang merupakan penggabungan dari game Monopoli dan wisata budaya diharapkan dapat membantu masyarakat untuk lebih mengenal wisata budaya yang ada di daerahnya. Dengan melakukan riset tentang cara merancang dan membuat game Monopoli diharapkan *game* “*MOMOKA*” dapat menjadi media promosi wisata budaya yang menarik. Berdasarkan hasil survey *game* “*MOMOKA*” yang telah dilakukan terhadap 32 responden menunjukkan bahwa *game* “*MOMOKA*” dapat menjadi media promosi wisata budaya yang menarik.

Kata kunci :

Wisata, budaya, pariwisata, permainan berbasis pengetahuan, promosi, game, pendidikan, melestarikan

ABSTRACT

Tourism is a fast growing industry. Lots of travel models offered today and one of them is cultural tourism. Cultural tourism is an amalgamation of tourism that is both entertaining inserted with the learning culture. Example of cultural tourism is temples and museums. However, the current culture enthusiasts like museums and some of the temple began to decrease. That's can be happen because the lack of a media campaign. So the community not understand and less concerned about the cultural tourism. If it continues, the cultural attractions such as museums will sink and disappear eroded by age. But with used the game "MOMOKA", many people become understand about cultural tourism and interest to visit. It can happened because the game "MOMOKA" is an amalgamation of monopoly game and cultural tourism which expected to help the community to learn more about cultural tourism in the region. By doing research on how to design and make a game of monopoly which amalgamation with cultural tourism, the game "MOMOKA" can be an interesting media campaign.

Kata kunci :

Tourism, culture, knowledge-based games, promotions, games, education, preserving

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR KODE PROGRAM.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Pengertian Kebudayaan	4
2.2. Unsur - unsur Kebudayaan	6
2.3. Perkembangan Budaya Tradisional	10
2.4. Pengertian dan Manfaat Game	13
2.5. Unsur – Unsur Dalam Game	15
2.6. Game Monopoli.....	16
2.7. Game sebagai media pengenalan kebudayaan tradisional.....	18

2.8. Game Engine Unity3D	22
2.8.1. Deskripsi	22
2.8.2. Bahasa Pemrograman C#.....	23
BAB III. METODELOGI PENGEMBANGAN	24
3.1. Metode Pengembangan	24
3.2. Kerangka Pikiran	27
3.2.1. Kerangka Pemecahan Masalah	27
3.2.2 Kerangka Alur Pembuatan Game Monopoli Modern Kebudayaan.....	28
BAB IV. PEMBAHASAN.....	29
4.1. Perancangan <i>Game “MOMOKA”</i>	29
4.1.1. Gameplay <i>Game “MOMOKA”</i>	29
4.1.2. Alur <i>Game “MOMOKA”</i>	31
4.2. Pembuatan <i>Game “MOMOKA”</i>	34
4.2.1. Asset dan Package	34
A. Background	34
B. Sprite Obyek.....	35
C. Karakter	36
D. GUI.....	36
4.3. Tampilan <i>Game “MOMOKA”</i>	37
4.3.1. Menu Utama	37
4.3.2. Menu Pilih Karakter.....	38
4.3.3. Menu Game Utama.....	38
4.4. Pemrograman <i>Game “MOMOKA”</i>	39
4.4.1. Pemrograman GUI.....	40
4.4.2. Pemilihan Karakter	42
4.4.3. Game Utama.....	43

A. Pendeklarasian Variabel	43
B. Random Mata Dadu.....	44
4.5. <i>Game “MOMOKA”</i> sebagai media promosi wisata budaya	47
4.5.1 Deskripsi	47
4.5.2 Pemrograman <i>Share On Facebook</i>	49
4.6 <i>Review game “MOMOKA”</i>	51
4.6.1 Pengenalan <i>game “MOMOKA”</i>	51
A. <i>Game “MOMOKA”</i> menyenangkan untuk dimainkan	52
B. <i>Game “MOMOKA”</i> mudah untuk dimainkan.....	53
C. Desain tampilan dalam <i>game “MOMOKA”</i>	53
D. Ukuran <i>game “MOMOKA”</i>	54
E. Sound di dalam <i>game “MOMOKA”</i>	55
4.6.2 <i>Game “MOMOKA”</i> sebagai Media Promosi dan Pengenalan Wisata Budaya	55
A. Informasi wisata budaya di dalam <i>game “MOMOKA”</i>	56
B. Membantu pengenalan wisata budaya di Jawa Tengah.....	57
C. Menarik wisatawan berkunjung ke wisata budaya di Jawa Tengah.....	58
D. Menambah wawasan wisata budaya	59
E. Menjadi media promosi wisata budaya yang baik.....	60
4.6.3 Kendala di dalam <i>game “MOMOKA”</i>	60
4.6.4 Masukan untuk pengembangan <i>game “MOMOKA”</i>	61
BAB V. KESIMPULAN	63
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67

DAFTAR KODE PROGRAM

Kode Program 4.1 Pemrograman Menu Depan	41
Kode Program 4.2 Pemrograman Setting Suara dan Musik	42
Kode Program 4.3 Pemrograman Pilih Karakter	42
Kode Program 4.4 Pendeklarasian Variabel <i>Putar Mata Dadu</i>	43
Kode Program 4.5 Pemrograman <i>function Init</i> pada Putar Mata Dadu	44
Kode Program 4.6 Pemrograman function void rolling1 dan rolling2 pada Putar Mata Dadu	45
Kode Program 4.7 Pemrograman function update pada Putar Mata Dadu	46
Kode Program 4.8 Pemrograman kondisi <i>Putar Mata Dadu</i>	47
Kode Program 4.9 Pemrograman <i>Share on Facebook</i>	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Alas Monopoli 3 Dimensi	18
Gambar 2.3 <i>Board game</i> MOKOS	19
Gambar 2.4. POLYPERA	20
Gambar 2.5 <i>Board game</i> Monopoli IPA	21
Gambar 3.1 Metode Pengembangan Multimedia.....	24
Gambar 3.2. Flowchart Kerangka Pikiran.....	27
Gambar 3.3. Flowchart alur pembuatan Game Monopoli Modern Kebudayaan (MOMOKA)	28
Gambar 4.1. Alur <i>Game "MOMOKA"</i> bagian 1	31
Gambar 4.2. Alur <i>Game "MOMOKA"</i> bagian 2.....	32
Gambar 4.3. Background dalam <i>game "MOMOKA"</i>	35
Gambar 4.4. Sprite Obyek pada <i>Game "MOMOKA"</i>	35
Gambar 4.5. Karakter pada <i>Game "MOMOKA"</i>	36
Gambar 4.6. GUI pada <i>Game "MOMOKA"</i>	36
Gambar 4.7. Menu Utama.....	37
Gambar 4.8. Menu Pilih Karakter	38
Gambar 4.9. Menu <i>Game</i> Utama	38
Gambar 4.10. Pemrograman dengan menggunakan tools pada unity 3D	40
Gambar 4.11. Museum Kereta Api di Kabupaten Semarang, Jawa Tengah.....	48
Gambar 4.12. <i>Share</i> on Facebook	49
Gambar 4.13. Kotak bagikan ke Facebook	49

Gambar 4.14. Diagram Batang <i>Game</i> "MOMOKA" menyenangkan untuk dimainkan.....	52
Gambar 4.15. Diagram Batang <i>Game</i> "MOMOKA" mudah untuk dimainkan	53
Gambar 4.16. Diagram Batang desain tampilan <i>game</i> "MOMOKA"	53
Gambar 4.17. Diagram Batang ukuran <i>game</i> "MOMOKA"	54
Gambar 4.18. Diagram Batang sound <i>game</i> "MOMOKA"	55
Gambar 4.19. Diagram Batang informasi wisata budaya	56
Gambar 4.20. Diagram Batang membantu pengenalan wisata budaya.....	57
Gambar 4.21. Diagram Batang menarik wisatawan berkunjung	58
Gambar 4.22. Diagram Batang Menambah Wawasan Wisata Budaya.....	59
Gambar 4.23. Diagram Batang Media Promosi Wisata Budaya.....	60
Gambar 5.1 Kartu Informasi Wisata Budaya dan Share Facebook	64
Gambar 5.2 Hasil Share di Facebook.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I. LIST PROGRAM <i>GAME</i> “ <i>MOMOKA</i> ”	67
LAMPIRAN II. KUISIONER <i>GAME</i> “ <i>MOMOKA</i> ” SEBAGAI MEDIA PROMOSI.....	71
LAMPIRAN III. DATA KUISIONER BAGIAN KE - 1	74
LAMPIRAN IV. DATA KUISIONER BAGIAN KE - 2.....	76

